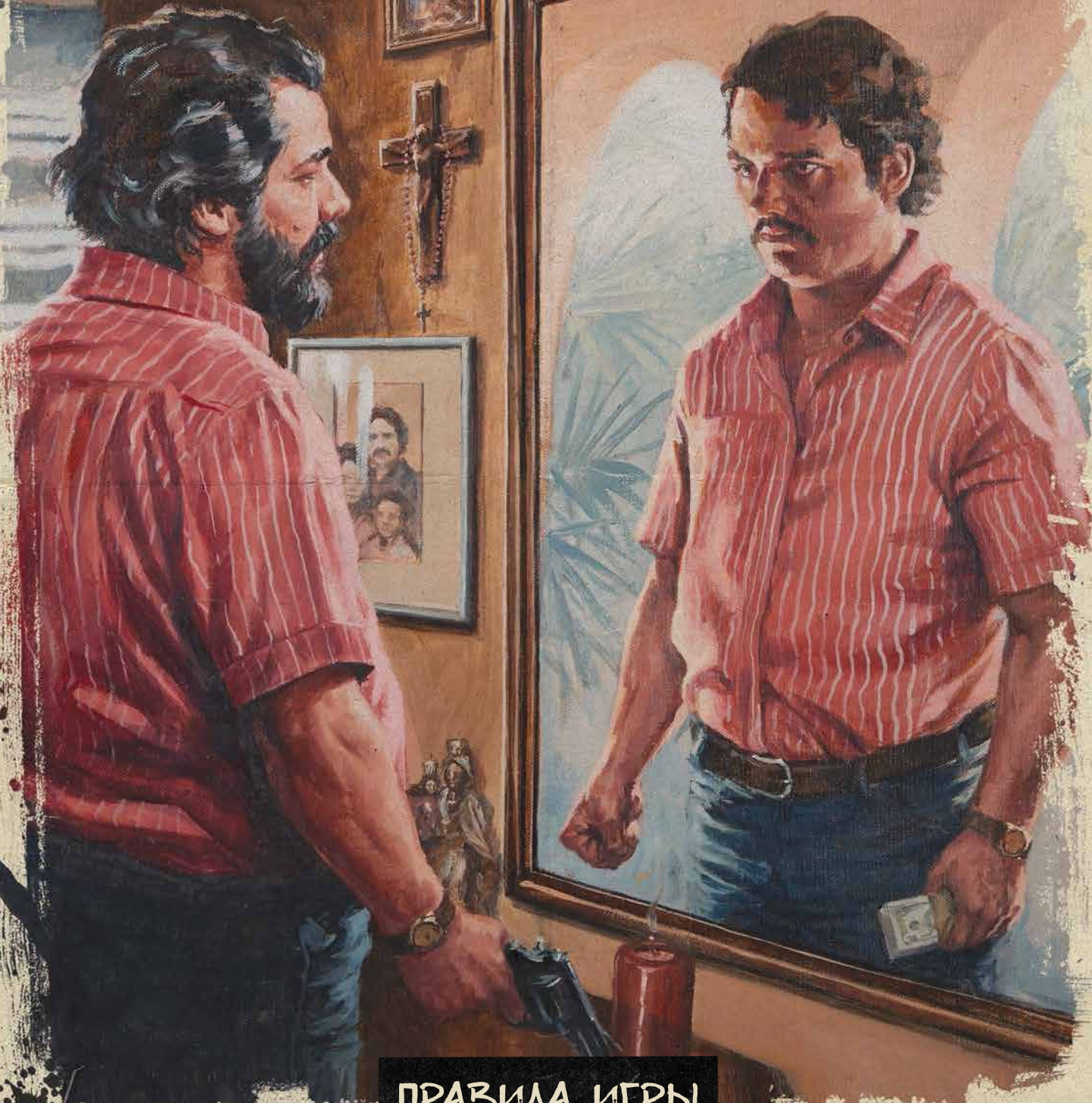


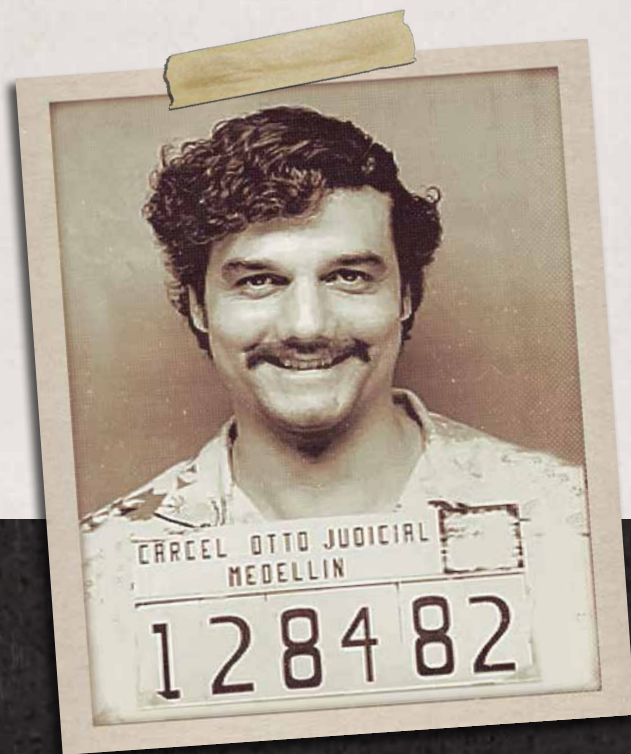
NARCOS

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



ПРАВИЛА ИГРЫ

ВСТУПЛЕНИЕ



В этой игре вы станете могущественными людьми, так или иначе вовлечёнными в колумбийскую нарковойну, и попытаете переписать историю поимки известного преступника, чьи подручные называли его просто Патрон¹. Один из игроков возьмёт под своё управление разрастающуюся криминальную империю Патрона, а остальные возглавят организации, объединившиеся для его поимки. Они не будут знать в точности, где скрывается их общий враг, поскольку его убежища раскиданы по всей Колумбии. Он может прятаться где угодно, на расстоянии управляя лабораториями и строя козни руками своих доверенных помощников — сикарио².

К несчастью для Патрона, сикарио невольно оставляют улики, проливающие свет на его местонахождение. Кроме того, разношёрстный альянс из представителей УБН, колумбийской полиции, картеля Кали и «Лос-Пепес» тоже не сидит сложа руки. Проводя расследования, обсуждая полученную информацию и осуществляя тактические операции на игровом поле, они ход за ходом сужают область поисков Патрона в надежде, что тот попадётся в их сети раньше, чем достигнет своих преступных целей.

¹ В переводе с испанского означает «босс».

² В переводе с испанского означает «убийца».

СОСТАВ ИГРЫ	4
ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ.....	5
ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ.....	6
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	10
ПОДГОТОВКА ПАТРОНА.....	10
ПОДГОТОВКА ОРГАНИЗАЦИЙ.....	10
ПЕРВОЕ УБЕЖИЩЕ.....	11
ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ	11
ПРОЦЕСС ИГРЫ	12
1. НОВЫЕ ЦЕЛИ	12
2. ЗАЩИТА СИКАРИО.....	12
3. ХОДЫ ИГРОКОВ	12
ЗА. ХОД ПАТРОНА.....	12
ЗБ. ХОД ОРГАНИЗАЦИИ.....	15
4. КОНЕЦ СЕЗОНА	20
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ ОРГАНИЗАЦИЙ.....	22
СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ.....	23
ПАМЯТКА ПО ИГРЕ.....	24



СОСТАВ ИГРЫ



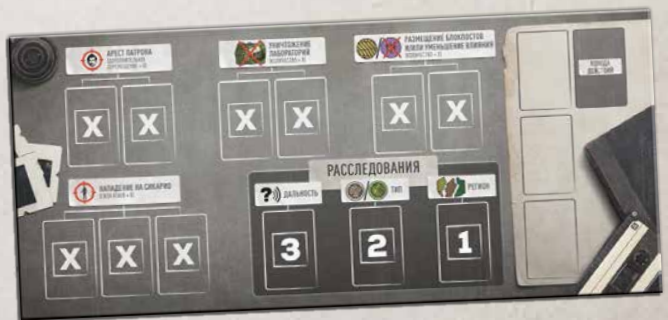
13 ФИГУРОК
(Патрон, 10 сикарио, 8 охотников)



7 ПОДСТАВОК



ИГРОВОЕ ПОЛЕ



ПЛАНШЕТ ДЕЙСТВИЙ



БЛОКНОТ УБЕЖИЩА



ПЛАНШЕТ ПАТРОНА



23 КАРТЫ СИКАРИО



4 КАРТЫ
«СЕРЕБРО ИЛИ СВИНЕЦ»



10 КАРТ ЦЕЛЕЙ



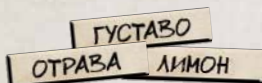
18 КАРТ ДЕЙСТВИЙ



8 КАРТ ОРГАНИЗАЦИЙ



8 КАРТ ОХОТНИКОВ



3 ЖЕТОНОВ ИМЕН
СИКАРИО



15 МАРКЕРОВ
УБЕЖИЩА



15 БЕЛЫХ
КУБИКОВ



12 ЖЕТОНОВ
ЛАБОРАТОРИЙ



25 ЖЕТОНОВ
ДЕНЕГ



3 ЖЕТОНА
ВСТРЕЧ



7 ЖЕТОНОВ
ЗАЩИТЫ



ЖЕТОН ЗАЩИТЫ
С ЗАЛОЖНИКОМ



ЖЕТОН ЗАЩИТЫ
С БОМБОЙ



ЖЕТОН
ДОХОДА



ЖЕТОН
ПАТРОНА



16 ЖЕТОНОВ
БЛОКПОСТОВ/ВЛИЯНИЯ

ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

Лучше лежать в колумбийской могиле, чем сидеть в американской тюрьме.

Патрон

Действие игры длится несколько сезонов. Патрону предстоит скрываться от охотников (фигурок других игроков) и взаимодействовать с компонентами на игровом поле. Он побеждает, либо став неприкосновенным любимцем колумбийского народа, либо достигнув целей, дающих ему безграничную власть. Задача остальных игроков — собирать информацию и указания на местонахождение Патрона. Они выигрывают, дважды арестовав Патрона.

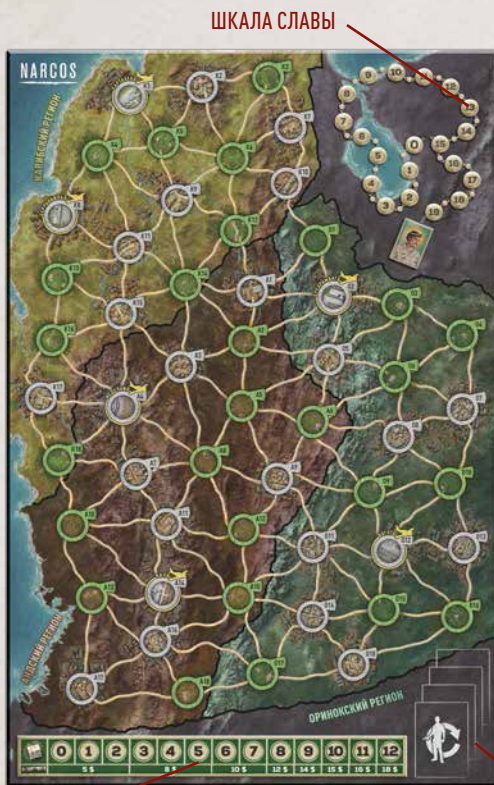
Последовательность ходов в каждом сезоне одинаковая: сначала ходит Патрон, затем одна из организаций, потом снова Патрон, за ним другая организация — и так до тех пор, пока все четыре организации не сделают по одному ходу.

На каждом своём ходу Патрон выставляет на игровое поле фигурку нового сикарио, который поможет расширить или защитить его преступную империю. Во время своего хода каждая организация активирует 2 свои фигурки охотников, выполняя такие действия, как проведение расследования, нападение на сикарио, установка блокпостов, уничтожение лабораторий и, разумеется, арест Патрона.

Игра закончится тем, что Патрон либо будет передан в руки правосудия, либо избежит заслуженного наказания.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

ИНФРАСТРУКТУРА КРИМИНАЛЬНОГО МИРА КОЛУМБИИ



ШКАЛА СЛАВЫ

ШКАЛА ДОХОДА

ЯЧЕЙКИ КОНЦА СЕЗОНА

Игровое поле изображает Колумбию. По нему будут перемещаться фигурки охотников, и на него же будут выставляться фигурки сикарио для выполнения действий. Поле делится на 3 региона: Карибский (К, светло-зелёный), Андский (А, коричневый) и Оринокийский (О, тёмно-зелёный). Также на нём имеются:

- **ШКАЛА СЛАВЫ.** Представлена делениями от 0 до 20 (на делении 20 Патрон становится президентом) и отражает популярность Патрона в глазах простого народа Колумбии.
- **ШКАЛА ДОХОДА.** Показывает производственную мощность лабораторий Патрона и выручку от их деятельности.
- **ЯЧЕЙКИ КОНЦА СЕЗОНА.** В них кладутся карты сикарио, эффекты которых вступят в силу в конце сезона, если соответствующие сикарио останутся на игровом поле.



На поле встречаются два типа локаций:



ГОРОД



ПЛАНТАЦИЯ

В шести городах Колумбии имеются аэропорты, помогающие охотникам быстрее перемещаться по полю, а Патрону — вывозить белые кубики из страны.



ГОРОД С АЭРОПОРТОМ

ЛИСТ УБЕЖИЩА

СЕТЬ ЛОКАЦИЙ

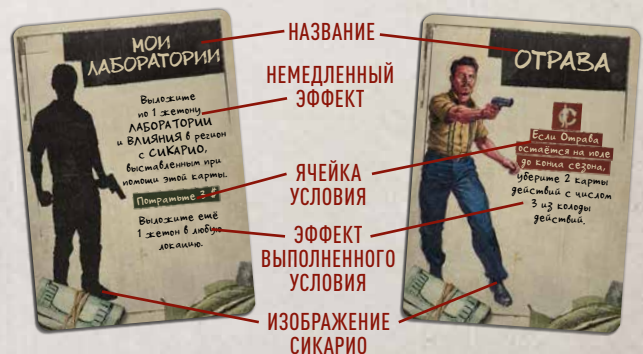
ЛОКАЦИЯ ПАТРОНА



Для каждой игры используется один лист из блокнота убежища. На нём Патрон в процессе всей партии отмечает своё местонахождение.

- **СЕТЬ ЛОКАЦИЙ.** На листе убежища изображена уменьшенная сеть локаций игрового поля, помогающая Патрону скрытно изучать нужную информацию, не давая лишних намёков организациям.
- **ЛОКАЦИЯ ПАТРОНА.** В этих клетках Патрон отмечает номер своей текущей локаций. В самую верхнюю клетку вписывается номер начальной локаций Патрона. Переехав, он укажет в расположенной под ней клетке номер своей новой локаций, а также, возможно, и то, сколько денег (\$) было потрачено на переезд (см. с. 20).

КАРТЫ СИКАРИО



НАЗВАНИЕ

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

ЯЧЕЙКА УСЛОВИЯ

ЭФФЕКТ ВЫПОЛНЕННОГО УСЛОВИЯ

ИЗОБРАЖЕНИЕ СИКАРИО

Эти карты представляют собой сикарио, поддерживающих империю Патрона на плаву.

- **НАЗВАНИЕ.** Название карты сикарио — это либо имя изображённого сикарио, либо описание события.
- **НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ.** Текст, описывающий, что происходит в момент розыгрыша карты.
- **ЭФФЕКТ ВЫПОЛНЕННОГО УСЛОВИЯ.** Текст под ячейкой условия вступает в силу, только если это условие выполняется (например, Патрон тратит деньги или сикарио остаётся на поле к концу сезона).
- **ИЗОБРАЖЕНИЕ СИКАРИО.** Карты, связанные с конкретными сикарио, показывают, как те выглядят. Эти изображения соответствуют фигуркам сикарио. Карты, на которых изображён тёмный силуэт, применимы к любому сикарио.



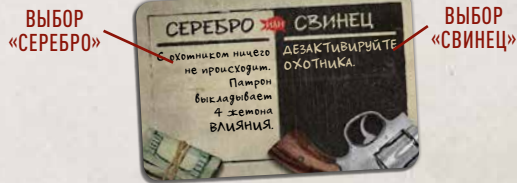
ПЛАНШЕТ ПАТРОНА

На протяжении каждого сезона на этом планшете отслеживается важная информация.

- 1. СЛАВА.** Показывает, на сколько возрастёт слава Патрона на шкале славы, если к концу сезона этот сикарио останется на игровом поле (см. подробнее на с. 20).
- 2. ДАЛЬНОСТЬ.** Показывает, на расстоянии в сколько локаций от локации Патрона этого сикарио можно выставить на игровое поле (см. подробнее на с. 13).
- 3. ЯЧЕЙКИ ОБЫЧНЫХ СИКАРИО.** Эти 5 цветных ячеек соответствуют цвету подставок фигурок сикарио.
- 4. ЯЧЕЙКИ ЛЕОНА И ЛА-КИКИ.** Цвета этих двух ячеек соответствуют цветам подставок двух фигурок особых сикарио Патрона.
- 5. ЯЧЕЙКА ЗАЩИТЫ.** У всех сикарио (обычных и особых) имеется ячейка для жетона защиты. Он выкладывается лицевой стороной (числом или символом) вниз.
- 6. ЯЧЕЙКА ИМЕНИ СИКАРИО.** В эти ячейки кладутся жетоны имён сикарио, соответствующие фигуркам сикарио.
- 7. ПАМЯТКА ПАТРОНА.** Здесь вкратце описаны этапы сезона и хода Патрона, а также перечислены его возможные действия.
- 8. ЯЧЕЙКИ ЦЕЛЕЙ.** Во время подготовки к игре в эти ячейки выкладываются карты целей Патрона.
- 9. ЯЧЕЙКА «СЕРЕБРО ИЛИ СВИНЕЦ».** Здесь хранится колода особых карт «Серебро или свинец», используемых Ла-Кикой.

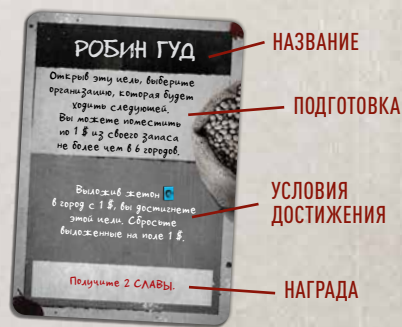
КАРТЫ «СЕРЕБРО ИЛИ СВИНЕЦ»

Это особые карты, разыгрываемые голововорезом Патрона Ла-Кикой. Каждая карта представляет собой ультиматум, ставящий организацию перед выбором одного из двух негативных вариантов.



- ВЫБОР «СЕРЕБРО».** Этот вариант символизирует подкуп. Скорее всего, он поможет расширить преступную империю Патрона.
- ВЫБОР «СВИНЕЦ».** Этот вариант влечёт за собой угрозы, агрессию и насильственные действия в отношении охотника.

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ



Для победы Патрону достаточно достичь нескольких целей, представленных соответствующими картами. Все цели связаны со своими аспектами игры, и их достижение потребует от Патрона долгосрочного планирования.

- ПОДГОТОВКА.** Каждая карта цели описывает, что должен сделать Патрон при её открытии и какие возможности ему доступны, пока цель остаётся недостигнутой. Всё это может затрагивать компоненты игры и локации.
- УСЛОВИЯ ДОСТИЖЕНИЯ.** Каждая карта подробно описывает, что должен сделать Патрон для достижения цели.
- НАГРАДА.** Каждая карта даёт Патрону особую награду при достижении цели. Карта достигнутой цели сбрасывается.

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

ТИП ДЕЙСТВИЯ

ДОСТУПНЫЕ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

КОЛОДА ДЕЙСТВИЙ

ЯЧЕЙКИ
ДЕЙСТВИЙСИЛА
ДЕЙСТВИЙ

ПЛАНШЕТ ДЕЙСТВИЙ И КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Организации совместно пользуются планшетом действий, отмечая на нём выполненные в течение сезона действия охотников.

- **ТИП ДЕЙСТВИЯ.** Организациям доступен широкий выбор действий, так или иначе помогающих отыскать Патрона и призвать его к ответу.
- **ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЙ.** С каждым действием на планшете связано несколько ячеек. Чтобы выполнить действие, в его ячейку нужно поместить карту действия. Количество ячеек определяет, сколько раз за сезон можно выполнить соответствующее действие.
- **СИЛА ДЕЙСТВИЯ.** В центре ячейки действия указано число. Чтобы выложить карту действия в ячейку, число на ней должно совпадать с числом в ячейке. Если в ячейке указано не число, а символ X, в неё можно выложить карту с любым числом (см. подробнее на с. 15).
- **ДОСТУПНЫЕ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ.** Каждой организации будут доступны 3 карты действий в ход.
- **КОЛОДА ДЕЙСТВИЙ.** Здесь лежит колода неиспользованных карт действий.



КАРТЫ ОРГАНИЗАЦИЙ И ОХОТНИКОВ



КАРТА ОХОТНИКА



СПОСОБНОСТЬ ОРГАНИЗАЦИИ

У всех организаций свои уникальные карты.

- **ОХОТНИКИ.** У каждой организации есть 2 карты охотников с соответствующими фигурками.
- **КАРТЫ ОРГАНИЗАЦИИ.** Карты организаций «Лос-Пепес» и картеля Кали большого размера, на них кратко описаны способности этих организаций. Карты УБН и Национальной полиции Колумбии маленького размера. Они особым образом разыгрываются во время партии и выходят из игры после использования.

Подробнее о картах организаций рассказано на с. 22.

ПАТРОН



**СЕРЕБРО
ИЛИ
СВИНЕЦ?**



**ВЛАСТЬ
ИЗМЕРЯЕТСЯ
В ГРАММАХ**



Выложите игровое поле посередине стола и поместите рядом все карты и жетоны. Подготовка к игре разделена на два этапа: подготовку Патрона и подготовку организаций.

ПОДГОТОВКА ПАТРОНА

У меня повсюду глаза.

Патрон

Решите, кто будет играть за Патрона. Он получает планшет Патрона и кладёт его перед собой. Отложите в сторону все 5 карт сикарио с тёмным силуэтом. Отложите в сторону карты «Леон» и «Ла-Кика», возьмите их фигурки и наденьте на них подставки: белую на Леона, чёрную на Ла-Кику. Это особые сикарио, исполняющие волю Патрона иначе, чем обычные.



Перемешайте колоду из оставшихся 16 карт сикарио и открывайте из неё по 1 карте до тех пор, **пока вам не попадутся 5 разных сикарио**. При открытии карты каждого уникального сикарио берите его фигурку и надевайте на неё подставку. Вы должны соблюдать очерёдность цветов подставок, указанную на планшете Патрона: первая фигурка получает фиолетовую подставку, вторая синюю и т. д. Затем уберите в коробку все 6 карт невыбранных сикарио и 3 их фигурки. В текущей партии они не понадобятся.



1 Разместите 5 фигурок сикарио с подставками на планшете Патрона в ячейках сикарио соответствующих цветов. Поместите особых сикарио — Леона и Ла-Кику — в их ячейки. Разложите жетоны имён сикарио в соответствии с фигурками.

2 Перемешайте все оставшиеся у вас 17 карт сикарио, отныне это колода Патрона. Патрон кладёт её рядом с собой лицевой стороной вниз.

3 Поместите карты «Серебро или свинец» в соответствующую ячейку планшета Патрона лицевой стороной вниз.

4 Поместите жетоны блокпостов/влияния, денег, лабораторий, защиты, особой защиты, Патрона и союзов рядом с Патроном.

5 Патрон берёт 10 \$ любыми жетонами денег.

6 Патрон берёт 5 верхних карт из колоды Патрона.

7 Поместите фигурку Патрона на деление 0 шкалы славы.

8 Поместите жетон дохода на деление 0 шкалы дохода.

9 Перемешайте колоду карт целей и поместите её рядом с планшетом Патрона лицевой стороной вниз.

10 Патрон берёт и тайно смотрит 3 верхние карты из колоды целей, а затем раскладывает их лицевой стороной вниз по ячейкам целей планшета Патрона (в 1 ячейку 1 карту) в любом порядке.

ПОДГОТОВКА ОРГАНИЗАЦИЙ

11 Поместите планшет действий так, чтобы все игроки, управляющие организациями, могли легко до него дотянуться.

12 Перемешайте колоду из 18 карт действий и поместите её в соответствующую ячейку планшета действий лицевой стороной вниз. Откройте 3 карты действий и заполните ими ячейки доступных действий планшета.

Теперь игроки выбирают себе организации, учитывая общее количество участников (и то, что один из них уже играет за Патрона):

ВЫБОР ОРГАНИЗАЦИЙ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ КОЛИЧЕСТВА ИГРОКОВ

2 ИГРОКА	Один игрок управляет всеми 4 организациями
3 ИГРОКА	Каждый игрок управляет 2 организациями
4 ИГРОКА	Один игрок управляет 2 организациями, а остальные двое — 1
5 ИГРОКОВ	Каждый игрок управляет 1 организацией

Игроки выбирают организации случайным образом или по желанию, главное — помнить, что **все они одна команда, стремящаяся поймать Патрона**.

13 Выбрав организацию(и), каждый игрок берёт 2 соответствующие фигурки охотников и все сопутствующие карты охотников и организации(й).

14 Игрок, управляющий Национальной полицией Колумбии, берёт маркеры убежища. Ими он будет отмечать возможные локации Патрона. Выложите 2 \$ на карту организации «Лос-Пепес». Особенности игры за каждую организацию описаны на с. 22.

15 Теперь игроки выбирают стартовые локации для каждого из своих охотников: те должны начать игру в локациях, соседних с городом, где есть аэропорт. В одной локациях может находиться только 1 охотник.



ПЕРВОЕ УБЕЖИЩЕ

Организации выигрывают только в одном случае — если арестовывают Патрона. Следовательно, в интересах Патрона скрываться как можно лучше. Начните с выбора стартовой локации. Возьмите лист убежища и ручку или карандаш.



Местонахождение Патрона на игровом поле не отмечается фигуркой или жетоном. Вместо этого его текущая локация указывается на листе убежища. После появления на поле всех фигурок охотников Патрон выбирает начальную локацию и вписывает её номер в верхнюю клетку листа убежища. Патрон может выбрать любую локацию, даже занятую фигуркой охотника. Патрон хранит свою локацию в тайне (согнув лист убежища пополам и держа его перед собой стороной с Колумбией вверх), пока игровые обстоятельства не обяжут его раскрыть её.

Поскольку Патрон скрывается, его локация не считается занятой фигуркой. Из своего тайного убежища Патрон будет отсылать сикарио и координировать их действия.

Что ж, теперь вы готовы начать игру!

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Для победы вам нужно выполнить определённое условие. Оно зависит от того, за кого вы играете.

ПОБЕДА ПАТРОНА

Патрон побеждает в любом из двух случаев:

- Патрон выполняет условия 3 карт целей.
- Слава Патрона достигает 20, и он становится президентом.

ПОБЕДА ОРГАНИЗАЦИЙ

- Организации побеждают, если им удастся дважды арестовать Патрона.

Игра длится несколько сезонов (обычно не более 3, но может затянуться и дольше) и заканчивается, когда побеждает одна из сторон.

Каждый сезон разделён на 4 фазы:

1. **НОВЫЕ ЦЕЛИ.**
2. **ЗАЩИТА СИКАРИО.**
3. **ХОДЫ ИГРОКОВ (ВСЕГО 8 ХОДОВ).**
4. **КОНЕЦ СЕЗОНА.**

1. НОВЫЕ ЦЕЛИ

Патрон обязан открыть карту(ы) цели(ей) наступившего сезона, если возможно. Он получает все указанные бонусы и выполняет всё, что описано в области «Подготовка» карт(ы).

2. ЗАЩИТА СИКАРИО

Патрон берёт все 7 жетонов защиты сикарио (некоторые из них уже могут быть заменены на особые жетоны защиты, полученные благодаря открывшимся картам целей) и как угодно раскладывает их по 7 ячейкам защиты сикарио на планшете Патрона стороной с числом/символом вниз.



Пример. Патрон открыл первую карту цели, и она не принесла ему особые жетоны. Патрон берёт 7 начальных жетонов защиты и распределяет их лицевой стороной вниз между сикарио в соответствии со своими планами на этот сезон.

3. ХОДЫ ИГРОКОВ

Эта фаза состоит из 8 последовательных ходов Патрона и организаций. В каждом сезоне порядок ходов один и тот же:

- Первый ход Патрона.
- Ход первой организации.
- Второй ход Патрона.
- Ход второй организации.
- Третий ход Патрона.
- Ход третьей организации.
- Четвёртый ход Патрона.
- Ход четвёртой организации.

О том, как делается ход каждой стороны, рассказано далее.

ЗА. ХОД ПАТРОНА

На своём ходу Патрон делает следующее в указанном порядке:

- МОЖЕТ ПЕРЕМЕСТИТЬ 1 СИКАРИО.
- ДОЛЖЕН ВЫСТАВИТЬ 1 СИКАРИО НА ПОЛЕ.
- ДОБИРАЕТ РУКУ ДО 5 КАРТ СИКАРИО.

ПАТРОН МОЖЕТ ПЕРЕМЕСТИТЬ 1 СИКАРИО

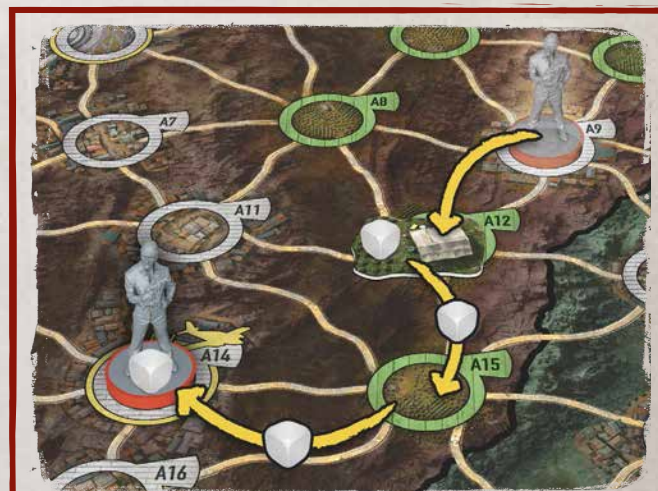
Патрон может потратить 1 \$, чтобы переместить 1 сикарио по игровому полю не более чем на 3 локации по имеющимся дорогам. Если у Патрона нет сикарио на поле или он не хочет никого перемещать, он пропускает этот этап хода.

Существует несколько ограничений на перемещение фигурки сикарио:

- Сикарио **не может** переместиться в локацию, занятую фигуркой охотника.
- Сикарио **не может** переместиться в город с жетоном блокпоста.
- Сикарио **не может** пользоваться аэропортами для перемещения.
- Сикарио может переместиться через локацию с другим сикарио, но **не может** закончить в ней перемещение.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И БЕЛЫЕ КУБИКИ

Всякий раз, когда сикарио начинает движение, пересекает локацию или завершает перемещение на плантации с жетоном лаборатории, куда выложен белый кубик, он обязан забрать этот кубик и перемещать его вместе с собой. У одной фигурки может быть только 1 кубик. Если сикарио с белым кубиком **закончит сезон** в городе с аэропортом, то отправит этот кубик за границу, за что Патрон получит 4 \$ (см. с. 20). Сикарио не забирают кубики друг у друга.







Пример. Патрон тратит 1 \$, чтобы переместить Густаво не более чем на 3 локации. Во время перемещения тот проходит через локацию A12, где располагается лаборатория с белым кубиком. Густаво забирает кубик и перемещается вместе с ним в локацию A14. Отсюда он сможет отправить его за границу, если останется на поле до конца сезона.

ПАТРОН ОБЯЗАН ВЫСТАВИТЬ 1 СИКАРИО НА ПОЛЕ

На этом этапе своего хода Патрон должен выставить на игровое поле фигурку сикарио с планшета Патрона. Этот сикарио тут же выполняет определённое действие.

Чтобы выставить сикарио, Патрон использует 1 карту сикарио из руки:

-  Разыграйте карту, изображающую сикарио, чтобы выставить на поле **фигурку изображённого сикарио**. Немедленно примените эффект карты и выполните особое или обычные действия сикарио.
-  Разыграйте карту с тёмным силуэтом, чтобы выставить на поле **любую фигурку обычного сикарио**. Немедленно примените эффект карты и выполните обычные действия сикарио.
-  Сбросьте любую карту, чтобы выставить на поле **Леона или Ла-Кичу**. Выполните его особое действие.

Если на разыгранной карте был символ , положите её в соответствующую ячейку игрового поля. В противном случае сбросьте карту.



X ДАЛЬНОСТЬ И РАЗМЕЩЕНИЕ СИКАРИО

Всякий раз, выставляя сикарио на игровое поле, Патрон даёт остальным игрокам намёк на своё местонахождение. У каждого сикарио есть величина дальности. Выставляя фигурку сикарио на поле, Патрон **всегда** помещает её в локацию, которая находится от его собственной локации (указанной последней в листе убежища) **не дальше, чем составляет дальность** этого сикарио. При **определении дальности** игнорируются все эффекты игрового поля (фигурки, жетоны и т. д.).



Пример. Дальность сикарио с фиолетовой подставкой равна 2, следовательно, он должен появиться в пределах 0—2 локаций от текущей тайной локации Патрона (A11). Сикарио не может появиться в локациях A16 (из-за жетона блокпоста) и A8 (из-за фигурки охотника).

Выставляя фигурку сикарио на игровое поле, учитывайте следующие ограничения:

-  Фигурку сикарио **нельзя** выставить в локацию, уже занятую какой-либо фигуркой.
-  Фигурку сикарио **нельзя** выставить в город с жетоном блокпоста.

ДЕЙСТВИЯ ОБЫЧНОГО СИКАРИО ПРИ ПОЯВЛЕНИИ

Выставив на поле обычного сикарио, Патрон может **выполнить не более 2 действий** в локации этого сикарио и/или в любых соседних локациях. Возможные действия зависят от типа локации (город или плантация).



ВЫЛОЖИТЬ 1 ЖЕТОН ВЛИЯНИЯ В ГОРОД.



УБРАТЬ 1 ЖЕТОН БЛОКПОСТА ИЗ ГОРОДА.



ВЫЛОЖИТЬ 1 ЖЕТОН ЛАБОРАТОРИИ (И БЕЛЫЙ КУБИК) НА ПЛАНТАЦИЮ.

Жетоны лабораторий всегда появляются в игре вместе с белым кубиком и лишь на плантациях. Жетоны блокпостов и влияния выкладываются только в города.

Фигурки в локациях не оказывают никакого действия на появляющиеся в этих локациях и убирающиеся из них жетоны. В одной локации не может быть более 1 жетона влияния, блокпоста или лаборатории. Количество жетонов лабораторий и влияния ограничено. Если в запасе их не осталось, игрок может перенести в новую локацию один из уже выложенных соответствующих жетонов.



Пример. Патрон выставляет фигурку сикарио в локацию A2. Теперь он может выполнить 2 действия в A2 и/или соседних локациях: K14, A1, A3 и O5. Он уже ничего не смог бы сделать в локациях A5 и O2. Действия будут определяться типом выбранных локаций.

ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ ЛЕОНА ПРИ ПОЯВЛЕНИИ

Леон — любимый контрабандист Патрона. Как только фигурка Леона выставляется на игровое поле, Патрон может бесплатно переместить её не более чем на 4 локации.



Пример. Леон (его дальность равна 3) появляется в двух локациях от Патрона.

Как и в случае с любым другим сикарио, всякий раз, когда Леон начинает движение, пересекает или завершает перемещение в локацию с белым кубиком, он забирает этот кубик себе и перемещает его вместе с собой. Если, перенося белый кубик, Леон **заканчивает движение** в городе с аэропортом, он **сразу же** отправляет его за границу. Кубик сбрасывается, и Патрон получает 4 \$. Это происходит вне зависимости от того, что послужило причиной перемещения Леона. Как и остальные сикарио, Леон может переносить только 1 белый кубик.



Пример. Леон перемещается на 4 локации. В A8 он забирает белый кубик и заканчивает движение в аэропорту A14, отправляя кубик за границу. Патрон получает 4 \$.

ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ ЛА-КИКИ ПРИ ПОЯВЛЕНИИ

Ла-Кика — любимый головорез Патрона. Выставляя Ла-Кика на игровое поле, Патрон должен соблюдать ещё одно правило в дополнение к обычным: фигурка Ла-Кики выставляется по соседству с хотя бы 1 фигуркой охотника, чтобы Ла-Кика смог тут же предъявить ему ультиматум серебра или свинца.

Патрон просматривает все карты из колоды «Серебро или свинец» (она лежит на планшете Патрона), **выбирает 1 карту** и отдаёт её игроку, управляющему охотником в соседней с Ла-Кикой локации. Далее этот игрок выбирает один из вариантов — «серебро» (деньги) или «свинец» (пистолет), — применяет его эффект и сбрасывает карту «Серебро или свинец».

Если у Патрона не осталось карт «Серебро или свинец», он возвращает все сброшенные карты на планшет Патрона.

Эффект варианта «свинец» всегда один и тот же: **дезактивация** охотника. Выбрав этот вариант, игрок, управляющий охотником — объектом ультиматума, — кладёт его фигурку набок и переворачивает его карту лицевой стороной вниз. Этот охотник остаётся неактивным до конца сезона (но при этом считается, что фигурка охотника по-прежнему занимает локацию). Поэтому, если Патрон применит особое действие Ла-Кики к охотнику, который уже активировался в текущем сезоне, оно будет потрачено впустую.



Пример. Ла-Кика (его дальность равна 4) появляется в O9, в двух локациях от Патрона. Соседнюю локацию A9 занимает Карлос Кастаньо из «Лос-Пепес». Патрон передаёт карту «Серебро или свинец» игроку, управляющему «Лос-Пепес», и тот решает дезактивировать Кастаньо до конца сезона, положив его фигурку набок.






ПАТРОН ДОБИРАЕТ РУКУ ДО 5 КАРТ СИКАРИО

Разыграв или сбросив карту, Патрон добирает карты из колоды, пока у него вновь не станет 5 карт сикарио в руке. Если в колоде Патрона закончились карты, он перемешивает сброшенные карты сикарио, делая из них новую колоду.

35. ХОД ОРГАНИЗАЦИИ

Когда наступает ход организации, игроки, управляющие организациями, совместно решают, кто из них будет ходить. При этом они должны помнить, что **каждая организация ходит только один раз за сезон.**






Получив право хода, организация:

-  МОЖЕТ ПЕРЕМЕСТИТЬ ПЕРВОГО ОХОТНИКА.
-  ДОЛЖНА ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЕ ПЕРВЫМ ОХОТНИКОМ.
-  МОЖЕТ ПЕРЕМЕСТИТЬ ВТОРОГО ОХОТНИКА.
-  ДОЛЖНА ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЕ ВТОРЫМ ОХОТНИКОМ.
-  ОБНОВЛЯЕТ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ.

ОРГАНИЗАЦИЯ МОЖЕТ ПЕРЕМЕСТИТЬ ПЕРВОГО ОХОТНИКА

На своём ходу организация в любом порядке активирует двух своих охотников (если это возможно). Сначала организация перемещает первого охотника и выполняет им действие, а затем перемещает и выполняет действие вторым.

Активировав первого охотника, игрок **может переместить его не более чем на 2 локации.** Охотник перемещается по имеющимся дорогам, учитывая следующие правила:

-  Охотник **не может** переместиться в локацию, занятую фигуркой сикарио.
-  Охотник **не может** переместиться в город с жетоном влияния.
-  Охотник может переместиться через локацию с другим охотником, но **не может** закончить в ней перемещение.
-  Из-за эффектов некоторых карт сикарио охотник может оказаться **заблокирован**. В этом случае он не будет перемещаться, но сможет выполнить действие. Поверните карту заблокированного охотника на 90° в качестве напоминания, что он не будет перемещаться во время своей активации.
-  Охотник может переместиться из одного города с **аэропортом** в другой город с аэропортом, **как если бы они были соседними.**










ОРГАНИЗАЦИЯ ДОЛЖНА ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЕ ПЕРВЫМ ОХОТНИКОМ

После возможного перемещения охотник **выполняет одно действие** на планшете действий.

Чтобы выполнить действие охотником, игрок выбирает одну из открытых на планшете действий карт доступных действий и помещает её в **пустую** ячейку действия. Число в ячейке должно совпадать с числом на выбранной карте. Если в ячейке указан символ X, то в неё можно положить любую карту.

Выложенные карты действий остаются на планшете до конца сезона, сужая диапазон возможных действий для организаций, ещё не ходивших в этом сезоне.

Охотник может выполнить следующие действия:

-  НАПАСТЬ НА СИКАРИО.
-  УНИЧТОЖИТЬ ЛАБОРАТОРИИ.
-  РАЗМЕСТИТЬ БЛОКПОСТЫ И/ИЛИ УМЕНЬШИТЬ ВЛИЯНИЕ.
-  РАССЛЕДОВАТЬ ДАЛЬНОСТЬ.
-  РАССЛЕДОВАТЬ ТИП ЛОКАЦИИ.
-  РАССЛЕДОВАТЬ РЕГИОН.
-  АРЕСТОВАТЬ ПАТРОНА.

Каждое действие охотника выполняется по-своему.



НАПАДЕНИЕ НА СИКАРИО



Это война. И единственный способ её выиграть — прекратить делать вид, что это нечто иное.

Мёрфи

Этим действием охотник атакует сикарио, находящегося в соседней локации.

Сила атаки равна числу на разыгранной карте действия.

Как только управляющий охотником игрок выбирает цель атаки, Патрон открывает жетон защиты, лежащий в ячейке атакованного сикарио.

Если сила атаки больше числа на жетоне защиты, сикарио считается схваченным и **его фигурка убирается с игрового поля**. (Если у фигурки был белый кубик, сбросьте его.) Поместите эту фигурку рядом с планшетом Патрона, она будет доступна ему снова в следующем сезоне. Особые жетоны защиты с бомбой и заложником — это жетоны с числом 2.

Если сила атаки меньше или равна числу на жетоне защиты сикарио, нападение проваливается и **ничего не происходит**.

Открытый жетон защиты сикарио остаётся открытым до конца сезона, если не сказано иное.



Пример. Хавьер Пенья в локации K9 решает напасть на Лимона, занимающего соседнюю локацию K6. Он использует карту действия с числом 2, следовательно, сила его атаки равна 2. Патрон открывает жетон защиты в ячейке Лимона. Число на жетоне — 2. Ничья разрешается в пользу Патрона, и ничего не происходит.



УНИЧТОЖЕНИЕ ЛАБОРАТОРИЙ

Этим действием охотник уничтожает **жетоны лабораторий в своей и/или соседних локациях**. Количество этих жетонов не должно превышать число на используемой карте действия. Сбросьте жетоны уничтоженных лабораторий вместе с их белыми кубиками (если они есть).

Лаборатория с занимающим её сикарио уничтожается по обычным правилам, однако если в ней находится белый кубик, то он считается принадлежащим сикарио и не сбрасывается.



Пример. Стив Мёрфи хочет уничтожить соседнюю лабораторию. Он использует доступную карту действия с числом 1, дающую право сбросить 1 жетон лаборатории. По соседству с Мёрфи две лаборатории: в K14 и K12. Он выбирает лабораторию с белым кубиком (K14), поскольку вместе с лабораторией сбрасывается и её кубик.





РАЗМЕЩЕНИЕ БЛОКПОСТОВ И/ИЛИ УМЕНЬШЕНИЕ ВЛИЯНИЯ

Этим действием охотник **манипулирует не более чем X жетонами блокпостов/влияния** (выкладывает жетоны блокпостов и/или убирает жетоны влияния) в своей и/или соседних локациях, где X — число на используемой карте действия. Число жетонов блокпостов ограничено. Если их не осталось в запасе, игрок может перенести в новую локацию один из уже выложенных соответствующих жетонов.

Пример. Навеганте решает ограничить перемещение Патрона и выбирает доступную карту действия с числом 2. В его распоряжении 4 города: A9, O11, O12 и O14. Сперва он убирает жетон влияния из A9, а затем кладёт жетон блокпоста в O14.





РАССЛЕДОВАНИЕ. ДАЛЬНОСТЬ

Благодаря этому действию охотник расширяет зону поиска улик, проливающих свет на местонахождение Патрона; правда, это не самый точный метод. **Для выполнения действия игрок должен использовать карту действия с цифрой 3.**

После того как это будет сделано, Патрон внимательно изучает лист убежища и подсчитывает расстояние между своей текущей локацией и локацией охотника.

При **определении расстояния** игнорируются все эффекты игрового поля (фигурки, жетоны и т. д.), а также используется **кратчайший маршрут**. Патрон обязан назвать **2 числа**: одно из них должно быть правильным расстоянием.

На игровом поле много дорог и возможных маршрутов, ведущих из одной локации в другую, поэтому Патрону нужно как можно внимательнее подсчитать минимальное расстояние, чтобы не ошибиться.



РАССЛЕДОВАНИЕ. ТИП

Благодаря этому действию охотник получает грубое представление о том, что окружает Патрона в его текущем убежище. **Для выполнения действия игрок должен использовать карту действия с цифрой 2.**

После того как это будет сделано, Патрон объявляет, к какому типу местности относится локация, где он сейчас скрывается: **город или плантация**. Не забывайте, что по умолчанию аэропорты считаются находящимися внутри своих городов.



РАССЛЕДОВАНИЕ. РЕГИОН

Благодаря этому действию охотник из слухов и донесений разведки узнаёт, находится ли Патрон где-то рядом. **Для выполнения действия игрок должен использовать карту действия с цифрой 1.**

После того как это будет сделано, Патрон сообщает, является ли регион, в котором он прячется, **тем же регионом**, в котором находится этот охотник, или нет.



Пример. Орасио Каррильо использует карту действия с числом 3, чтобы провести расследование и узнать дальность. Патрон подсчитывает кратчайшую дистанцию от фигурки Каррильо до своей тайной локации (это 4) и называет остальным игрокам два числа: 2 и 4, надеясь сбить их со следа.





АРЕСТ ПАТРОНА

Теперь, когда мы почти прижали Патрона, он ещё опаснее.
Мёрфи

Благодаря этому действию охотник расставляет сети, в которые, возможно, попадётся Патрон. Чтобы попробовать поймать Патрона, охотник может немедленно **переместиться не более чем на X локаций** по игровому полю, где X — число на используемой карте действия. (Заблокированный охотник не перемещается.)

Переместив охотника, игрок выбирает 1 локацию — текущую локацию охотника или соседнюю — и спрашивает Патрона, в ней ли тот находится. Патрон должен дать честный ответ.

- Если Патрон **не** в названной локации, ничего не происходит и игра продолжается как обычно.
- Если Патрон в названной локации, его передают в руки правосудия.



Пример. Игрок, управляющий Доном Берной, использует доступную карту действия с числом 2, чтобы переместить его на 2 локации и попробовать отыскать Патрона. Занимая локацию А9, Дон Берна может выбрать свою или одну из соседних локаций. Маркеры убежища, ранее выложенные на поле, наводят его на мысль, что Патрон скрывается в О11 или А12.

ПАТРОН ПОЙМАН!

Если вы **впервые** арестовываете Патрона, ему **сразу же** удаётся сбежать. Патрон выбирает любую другую локацию на поле без фигурки охотника и жетона блокпоста и немедленно прячется в ней, не тратя деньги на переезд.

Затем Патрон берёт из колоды целей **по 1 карте за каждую ячейку цели** на планшете Патрона, в которой ещё осталась неоткрытая карта, и добавляет в эти ячейки по 1 взятой карте лицевой стороной вниз. Это символизирует его отчаянные попытки наладить дела под всё возрастающим давлением организаций. Затем игроки продолжают делать оставшиеся ходы.



Пример. Продолжим прошлый пример. Дон Берна выбирает локацию О11, и именно в ней оказывается Патрон. Поскольку это его первый арест, Патрон сбегает и вписывает в лист убежища новую (и, как он надеется, более удачную) локацию.

Патрона ловят в сезоне 1, а значит, он добавляет по 1 новой карте цели в ячейки следующих сезонов (одну в ячейку цели сезона 2 и ещё одну в ячейку цели сезона 3).

Если Патрона находят во второй раз, ему не удаётся избежать правосудия и организации тут же побеждают.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И ДЕЙСТВИЕ ВТОРОГО ОХОТНИКА

После того как игрок перемещает и выполняет действие первым охотником, он переворачивает его карту лицевой стороной вниз. Затем он активирует своего второго охотника, сначала перемещая его (если хочет), а потом выполняя действие.

Примечание. Из-за эффектов карт «Серебро или свинец» один, а то и два охотника организации могут быть дезактивированы. Перемещение и действие таких охотников пропускаются.

ОБНОВЛЕНИЕ КАРТ ДЕЙСТВИЙ

В конце хода каждой организации игроки сбрасывают **все оставшиеся** доступные карты действий и заполняют ячейки доступных действий 3 новыми картами из колоды.

4. КОНЕЦ СЕЗОНА

Сезон заканчивается, когда игроки сделают 8 ходов. Патрон пользуется этим моментом, чтобы сбежать в новое убежище, оставив следы, по которым организации, быть может, сумеют выйти на него в следующем сезоне.

Фаза конца сезона состоит из нескольких последовательных этапов.

4.1. СИКАРИО И КОНЕЦ СЕЗОНА



Патрон в любом порядке применяет эффекты лежащих на игровом поле (в ячейках конца сезона) карт сикарио, фигурки которых остались на поле. Затем сбросьте карты из ячеек конца сезона.

4.2. ДОХОД ПАТРОНА

Патрон перемещает жетон дохода по шкале дохода на 1 деление вправо за каждый жетон лаборатории, находящийся на игровом поле, а затем получает доход жетонами денег в соответствии с текущим делением шкалы.

4.3. ОТПРАВКА И ПРОИЗВОДСТВО БЕЛЫХ КУБИКОВ

Каждая фигурка сикарио с белым кубиком, занимающая город с аэропортом, отправляет этот кубик за границу. Патрон получает 4 \$ за каждый отправленный кубик. Сбросьте все отправленные кубики. Не забывайте, что сикарио может переносить не более 1 белого кубика. Затем выложите по 1 белому кубику на каждый жетон лаборатории без кубика.

4.4. ЛОКАЦИЯ ПАТРОНА

Патрон показывает остальным игрокам лист убежища, открывая, в какой локации он закончил сезон, и выкладывает жетон в эту локацию. Заметьте, что, даже если Патрона впервые арестовали на прошлом ходу и он сбежал в новую локацию, на этом этапе он всё равно открывает её организациям.

4.5. ПРОВЕРКА ЦЕЛЕЙ

Цель войны — мир.
Патрон

Проверьте, выполнены ли условия каких-либо карт целей. Если цель достигнута, Патрон получает её награду и сбрасывает её карту. Патрон выигрывает, достигнув 3 целей.

4.6. РОСТ СЛАВЫ ПАТРОНА



Патрон увеличивает свою текущую славу на соответствующей шкале на суммарную величину славы всех своих сикарио, оставшихся

на игровом поле. Затем все фигурки сикарио (с игрового поля и пойманных охотниками) возвращаются в соответствующие ячейки планшета Патрона.

Напоминание. Если фигурка Патрона перемещается на деление 20 шкалы славы, он выигрывает.

4.7. ПЕРЕЕЗД ПАТРОНА

Медельин меня никогда не предаст.

Патрон

Теперь Патрон может тайно переместиться по игровому полю. Он объявляет и тратит определённую сумму денег, а затем вписывает в лист убежища свою новую локацию, которая находится не далее чем в 1 локации от локации с жетоном за каждый потраченный 1 \$. Патрон также записывает потраченную сумму денег. После этого он убирает жетон с поля.

ВНИМАНИЕ! Пусть Патрон и не представлен на игровом поле фигуркой, он обязан подчиняться правилам перемещения сикарио. Патрон не может попасть в локацию, занятую фигуркой охотника, и в город с жетоном блокпоста. Патрона ищут по всей стране, поэтому аэропортами для перемещения он пользоваться тоже не может.



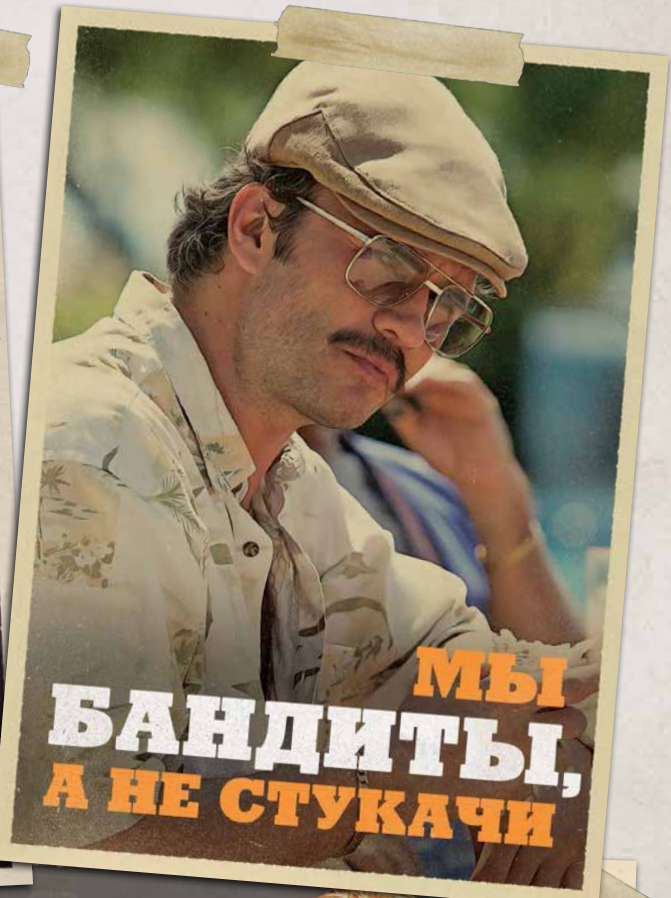
Пример. Патрон объявил организациям, что скрывался в локации A10. Теперь он тратит 3 \$, что означает, что он перемещается на 0, 1, 2 или 3 локации, учитывая жетоны блокпостов и фигурки охотников.

4.8. ОБНОВЛЕНИЕ КОЛОДЫ ДЕЙСТВИЙ И ОХОТНИКОВ

Организации готовятся к новому сезону преследования Патрона и борьбы с его преступной империей. Переверните все карты охотников лицевой стороной вверх и поднимите лежащие фигурки. Поверните карты заблокированных охотников. Перемешайте все карты действий (использованные и нет), они станут новой колодой действий. Заполните ячейки доступных действий 3 верхними картами.



ИНОГДА НУЖНО
ДРАТЬСЯ, А ИНОГДА
НУЖНО БЫТЬ УМНЫМ



МЫ
БАНДИТЫ,
А НЕ СТУКАЧИ



ГЛАВНАЯ ПРОБЛЕМА ВОЙНЫ В ТОМ,
ЧТО ОНА ВРЕДИТ
БИЗНЕСУ

НАЦИОНАЛЬНАЯ ПОЛИЦИЯ КОЛУМБИИ

Патрон всегда на шаг впереди нас.
Каррильо



Национальная полиция Колумбии начинает партию с **2 маленькими картами**, которые может разыграть и сбросить в любой момент хода какой-либо организации. Сброшенные карты выходят из игры.

Каждая карта даёт бонус **+2 к выбранной карте действия**, если та выкладывается в ячейку действия «Нападение на сикарио». Эту способность нужно применить до того, как Патрон откроет жетон защиты атакованного сикарио.

МАРКЕРЫ УБЕЖИЩА



Национальная полиция Колумбии давно ищет убежище Патрона. Во время подготовки к игре эта организация забирает себе 15 маркеров убежища — незаменимый инструмент, помогающий не потерять след Патрона среди множества населённых пунктов Колумбии.

Организациям следует всегда пометать возможные локации местонахождения Патрона, выкладывая на них маркеры убежища. Учитывая дальность сикарио, результаты расследований и другую информацию, организации будут узнавать больше и убирать или переносить маркеры убежища. Мы советуем убирать и добавлять маркеры как можно внимательнее, не то Патрон не упустит возможности ускользнуть у вас из-под носа.

Примечание. Количество маркеров убежища ограничено, поэтому организациям придётся порой пускаться в ход смекалки, чтобы отметить всю полученную информацию.

УБН

У меня одна цель — Патрон.
Пенья



УБН (Управление по борьбе с наркотиками) преследует единственную цель — арестовать Патрона, и неважно, с кем для этого придётся объединиться. УБН начинает партию с **4 маленькими картами**, которые может разыграть и сбросить в любой момент хода какой-либо организации. Сброшенные карты выходят из игры.

Две из этих карт позволяют **сбросить определённое количество (1 или 2) доступных карт действий** и тут же выложить на их место новые. Другие две карты дают бонус **+2 при перемещении охотника**.

КАРТЕЛЬ КАЛИ

Самое важное в таких моментах не то, как ты на них реагируешь, а то, как хорошо ты к ним подготовился.
Хильберто



Картель Кали стремится разрушить империю Патрона, чтобы занять его место. Когда во время перемещения на своём ходу охотник картеля Кали оказывается на плантации с белым кубиком, картель может перенести этот кубик на свою карту. Сделать это можно только раз в ход. На карте картеля Кали можно хранить не более 2 белых кубиков.

Картель Кали может потратить 2 белых кубика во время хода какой-либо организации, чтобы активный охотник выполнил дополнительное действие с числом 1, не используя никакие доступные карты действий и ячейки действий.



«ЛОС-ПЕПЕС»

Мы здесь не в догонялки играем.
Карлос Кастаньо



«Лос-Пепес» жаждет мести, ведь эта организация была создана наркоторговцами, пострадавшими от действий Патрона.



«Лос-Пепес» начинает партию с 2 \$, выложенными на карту организации «Лос-Пепес». Всякий раз, когда Патрон тратит деньги, чтобы выполнить условие карты сикарио, «Лос-Пепес» получает 1 \$ из этих денег (но не более 1 \$ за карту). «Лос-Пепес» может потратить 2 \$, когда какая-либо организация использует карту действия, и открыть 2 жетона защиты на планшете Патрона. Эти жетоны остаются лежать открытыми до конца сезона.



Пример. «Лос-Пепес» решает воспользоваться своей способностью и открыть 2 жетона защиты сикарио. Организация выбирает Черныша и Густаво, и теперь все знают, с какой силой нужно атаковать этих сикарио.

НАПУТСТВИЕ ДЛЯ НАЧИНАЮЩЕГО ПАТРОНА

Эта игра не слишком сложная, однако многообразие возможностей и целей, а также гнёт важности совершаемых поступков могут замедлить ходы Патрона, особенно если это его первая партия. Знание колоды сикарио и последствий проведения расследований может значительно ускорить игру и сократить время принятия решений. Когда вы наберётесь опыта, игра будет протекать быстрее.

В первых партиях советуем играть с таймером и ограничить ход Патрона 5 минутами.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор и переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Катерина Шевчук

Корректор: Анна Полянская

Верстальщик: Рафаэль Пилюян

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности и качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработка игры: Фел Баррос и Ренато Сасделли

Дополнительная разработка: Андреа Кьярвезио

Развитие: Фабио Тола (ведущее) и Лео Альмейда

Директор игры: Эрик Лэнг

Издатель: Давид Прети

Производство: Изадора Лейте (ведущее) и Ренато Сасделли (ведущее), Тьяго Аранья, Патрисија Жил, Тьяго Гонсалвес, Гильерме Гуларт и Брайан Стил

Художник: Карл Копински

Иллюстратор игрового поля: Хеннинг Людвигсен

Графический дизайнер: Фабио де Кастро

Авторы правил: Ренато Сасделли и Брайан Стил

Корректоры: Данни Рено, Адам Крир, Колин Янг и Джейсон Копп

Скульпторы: BigChild Creatives (Хосе Мануэль Паломарес, Хуго Гомес), Алехандро Муньос, Даниэль Фернандес-Трюшо, Адриан Рио Море, Луа Гаро, Рауль Фернандес, Давид Арберас Рекондо

Технолог скульптур: Венсан Фонтен

Игру тестировали: Адриано Макорин, Луис Эдуардо Козьмо, Игор Абдук, Марсело Южи Монтейро, Юрий Фанг, Сид Гобара, Рафаэль Амаро, Дуглас Аньос, Гильерме Ирозе, Энрике Риззутти, Адриано Крокко, Карлос Эдуардо Риззо, Рикардо Лимонете, Флавио Оота, Род Мендес, Марио Сиоффи, Педро Винниус, Лю Кампос, Эрик Кархес и многие другие. Спасибо вам всем!

ПАМЯТКА ПО ИГРЕ



УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Победа Патрона:

- Патрон выполнил условия 3 карт целей.
- Патрон достиг деления 20 на шкале славы.

Победа организаций:

- Патрон арестован во второй раз.

ФАЗЫ СЕЗОНА

1. ПАТРОН ОТКРЫВАЕТ КАРТУ(Ы) ЦЕЛИ(ЕЙ) ТЕКУЩЕГО СЕЗОНА.
2. ПАТРОН РАСКЛАДЫВАЕТ ЖЕТОНЫ ЗАЩИТЫ ПО ЯЧЕЙКАМ СИКАРИО.
3. ПАТРОН И ОРГАНИЗАЦИИ ДЕЛАЮТ ПО 4 ХОДА.

ХОД ПАТРОНА

- ✂ Патрон может потратить 1 \$, чтобы переместить 1 сикарио не более чем на 3 локации.
- ✂ Патрон должен разыграть или сбросить 1 карту сикарио, чтобы выставить 1 сикарио на игровое поле.
- ✂ Патрон пополняет руку до 5 карт сикарио.

ХОД ОРГАНИЗАЦИИ

- ✂ Решите, какая организация будет делать ход.
- ✂ Она может переместить своего 1-го охотника.
- ✂ Она должна выполнить действие 1-м охотником.
- ✂ Она может переместить своего 2-го охотника.
- ✂ Она должна выполнить действие 2-м охотником.
- ✂ Обновите доступные карты действий на планшете действий.

4. КОНЕЦ СЕЗОНА

- ✂ Патрон применяет эффекты карт сикарио, действующие в конце сезона.
- ✂ Патрон обновляет шкалу дохода и получает доход.
- ✂ Сикарио отправляют белые кубики за границу, и лаборатории производят новые.
- ✂ Патрон открывает свою локацию.
- ✂ Патрон проверяет достижение целей.
- ✂ Патрон увеличивает славу и возвращает всех сикарио на планшет Патрона.
- ✂ Патрон переезжает, оплачивая переезд.
- ✂ Организации обновляют колоду действий и карты охотников.

 Gaumont television

© 2018 Narcos Productions LLC. All Rights Reserved.

